

Gamificação como metodologia ativa no projeto Tecnomaker 4.0

Cássia Pinheiro Silveira¹, Ana Carolina Velloso de Almeida², Diego Fontes de Ávila², Raquel de Miranda Barbosa³

¹Autor(a)/Apresentador(a), ²Coautor(a), ³Orientador(a)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Campus Rio Grande. Rio Grande, RS

Gamificação é um termo adaptado do inglês — gamification — que define a utilização de técnicas comuns aos games em situações de não jogo. Portanto, uma característica que, normalmente, aparece em jogos digitais (avatares, ranking, prêmios...) é adaptada para um contexto distinto, geralmente para motivar ou tornar uma tarefa mais prazerosa. A gamificação na sala de aula implica em utilizar essas estratégias para motivar os estudantes, tornando a tarefa de aprender mais atraente. Como metodologia ativa, oportuniza a autonomia do estudante na construção do próprio conhecimento, usando sua criatividade e refletindo sobre suas próprias ideias e escolhas, afastando-o da posição passiva. Através dos desafios, alavancam a concentração dos estudantes, estimulam o pensamento estratégico, a solução de problemas e tomada de decisão. Paralelamente, a gamificação contribui para o desenvolvimento de aspectos socioemocionais, como persistência e equilíbrio emocional diante dos desafios. Cabe ao docente, atuar como mediador facilitador, auxiliando o estudante na autoaprendizagem. Por este motivo, foi adotada essa metodologia para auxiliar no aprendizado na oficina TecnoMaker4.0, na qual são abordados os conceitos de programação, robótica e modelagem 3D de modo articulado. Na oficina, esta metodologia é utilizada para estimular os alunos, através da criação de uma dinâmica de ação e recompensa, gerando estímulos emocionais competentes positivos. No modelo criado para a oficina TecnoMaker4.0, contamos com quatro importantes ferramentas: a criação de um robô próprio, o logo de evolução nas tarefas propostas, o pódio e os pontos extras, sendo: i) Robôs: criados pelos alunos com o intuito de evitar sua exposição, os robôs servem como avatares para representá-los; ii) Logo: o logo do projeto é utilizado para demonstrar a evolução dos alunos na entrega dos desafios. Inicialmente em preto e branco ele vai ganhando cor, conforme o desenvolvimento do aluno acontece; iii) Pódio: atualizado semanalmente o pódio traz informações importantes como, pontuação geral, colocação e os pontos extras adquiridos na respectiva semana; e iv) Pontos extras: atribuídos aos alunos através da avaliação dos instrutores. São avaliados os seguintes aspectos: rapidez, inovação e funcionamento. Para que os alunos tenham acesso às suas recompensas e ao pódio, foi criada uma galeria de conquistas, disponível no site do projeto. Graças à estratégia utilizada, está sendo possível oferecer aulas motivadoras e melhorar o desempenho dos alunos. Atualmente, este modelo é utilizado na segunda oferta das oficinas TecnoMaker4.0, com uma grande aceitação por parte dos estudantes.

Palavras-chave: Gamificação. Metodologia Ativa. Aprendizado.

Trabalho executado no Edital PROEX/IFRS Nº 57/2020 – Fluxo Contínuo do IFRS.